IM-DOL-GPIP-NOE

PIKMIN™



SPIELANLEITUNG

NINTENDO GAMECUBE

Art. Nr. 1620340 M (05.02) [0102/NOE/GCN]

Dieses Qualitäts-Siegel ist die Garantie dafür, dass Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, dass alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo System passt.

Original Nintendo Seal of Quality™

Wir freuen uns, dass du dich für die PIKMIN™ Game Disc für dein NINTENDO GAMECUBE™-System entschieden hast.

WARNUNG: Bitte lies vor Inbetriebnahme des Geräts, der Game Disc und des Zubehörs unbedingt die Warnhinweise durch, die diesem Produkt beiliegen. Diese Anleitung enthält wichtige Sicherheitsvorschriften.

Bitte lies die Spielanleitung sorgfältig durch, damit du viel Freude an deinem neuen Spiel hast. Sie beinhaltet zudem wichtige Garantie- und Service-Informationen. Hebe diese Anleitung zum Nachschlagen gut auf.

1 Player

DIESER SPIELTITEL UNTERSTÜTZT DAS SPIELEN FÜR EINEN SPIELER UNTER VERWENDUNG EINES CONTROLLERS.

Memory Card Uses 19 Blocks

DIESER SPIELTITEL ERFORDERT EINE MEMORY CARD (SPEICHER-KARTE), UM SPIELSTÄNDE, -EINSTELLUNGEN ODER -STATISTIKEN ABZUSPEICHERN.

Nintendo®



INHALT

Olimars Abenteuer

Mein Name ist Captain Olimar. Auf meinem Heimatplaneten Hocotate kennt man mich als erfahrenen Erforscher des Weltalls. Ich sammle mit meinem treuen Schiff Dolphin die merkwürdigsten Sachen in den Weiten des Alls ein und bringe sie zu den Wissenschaftlern auf unserem Planeten. Ein wirklich wichtiger Job, den ich mit größter Zuverlässigkeit erledige!

Ich hatte in letzter Zeit sehr hart gearbeitet, etwas wozu ich immer wieder neige. Also beschloss ich, mir eine kleine Pause zu gönnen. Am Abend vor meiner Erholungsreise, hat mir meine Frau mein Lieblingsessen zubereitet. Es handelt sich um eine auf meinem Planeten äußerst beliebte Speise: Eine Suppe aus drei großen Zwiebeln und roten, gelben und blauen Mini-Karotten. Nachdem ich alles aufgegessen hatte, habe ich mich in mein weiches, warmes Bett gelegt und ging in Gedanken schon auf die Reise. Bis ich schließlich in einen tiefen, friedlichen Schlaf hinüberglitt.

Die Reise stand zunächst unter einem guten Stern. Ich hatte kein bestimmtes Ziel vor Augen, sondern überließ es dem Dolphin, sich einen eigenen Weg durch das Weltall zu bahnen. Und dann überkam mich ein sonderbares Gefühl... Ich wusste auf einmal, dass diese Reise, die eher ein Ausflug sein sollte, zu einem wahren Abenteuer werden würde. Ich schüttelte diesen Gedanken von mir ab, war er doch wirklich absurd. Ich stellte den Dolphin auf Autopiloten und verließ die Steuerung, um mir einen schönen, heißen Tee zu kochen. Und da geschah es! Ein heftiger Stoß erschütterte den Dolphin! Im nächsten Augenblick wurde mir klar, dass etwas passiert war, aber mir blieb keine Zeit zum Handeln. Ich wurde gegen das Steuerpult geschleudert und alles um mich herum versank in Dunkelheit.





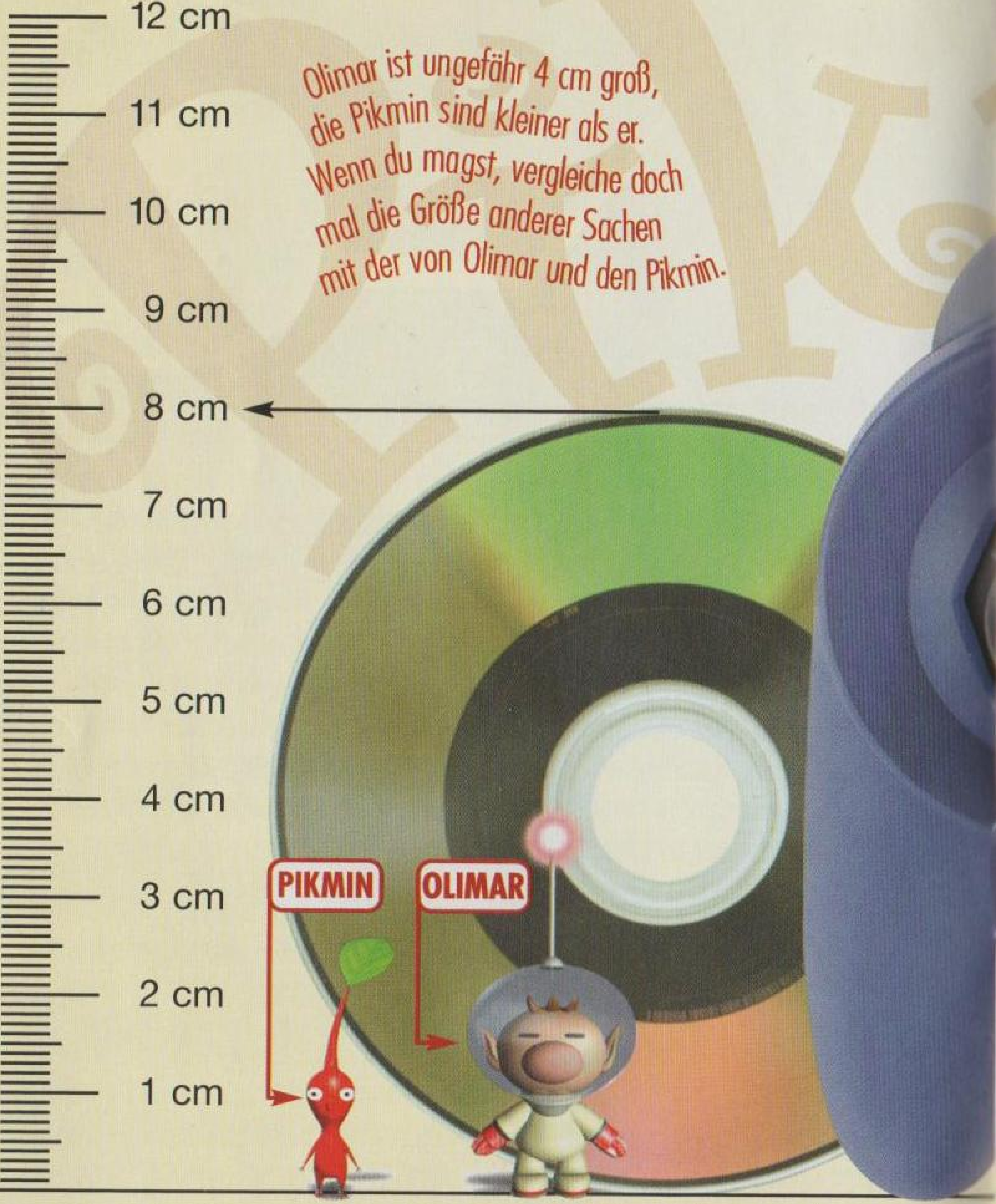
Als ich wieder zu mir kam, stellte sich heraus, dass der Dolphin auf einem fremdartigen Planeten gelandet war. Ich weiß nicht, wie dieser Planet heißt, geschweige denn, wo er sich befindet. Ich muss den Mächten des Chaos wirklich dankbar sein, dass alles so glimpflich abgelaufen ist. Bei näherer Betrachtung des Dolphins war deutlich zu erkennen, dass der Eintritt in die Atmosphäre ihm doch arg zugesetzt hatte: Er hat viele seiner Teile verloren, die jetzt auf dem Planeten verstreut sind. Und um alles noch schlimmer zu machen, sagen mir die Sensoren meines Raumanzuges, dass die Atmosphäre dieses Planeten aus Oxygen besteht. Dieses Element ist für meine Spezies tödlich! Zum Glück ist das Lebenserhaltungssystem, welches zu meinem Raumanzug gehört, unbeschädigt. Aber ich weiß auch, dass die Reserven seiner Batterie nur noch 30 Tage reichen werden. Wenn ich nur meinen Hauptantrieb finden würde, dann könnte ich mit dem Dolphin vielleicht in die Atmosphäre des Planeten aufsteigen und von oben sehen, wo sich die anderen Teile befinden...

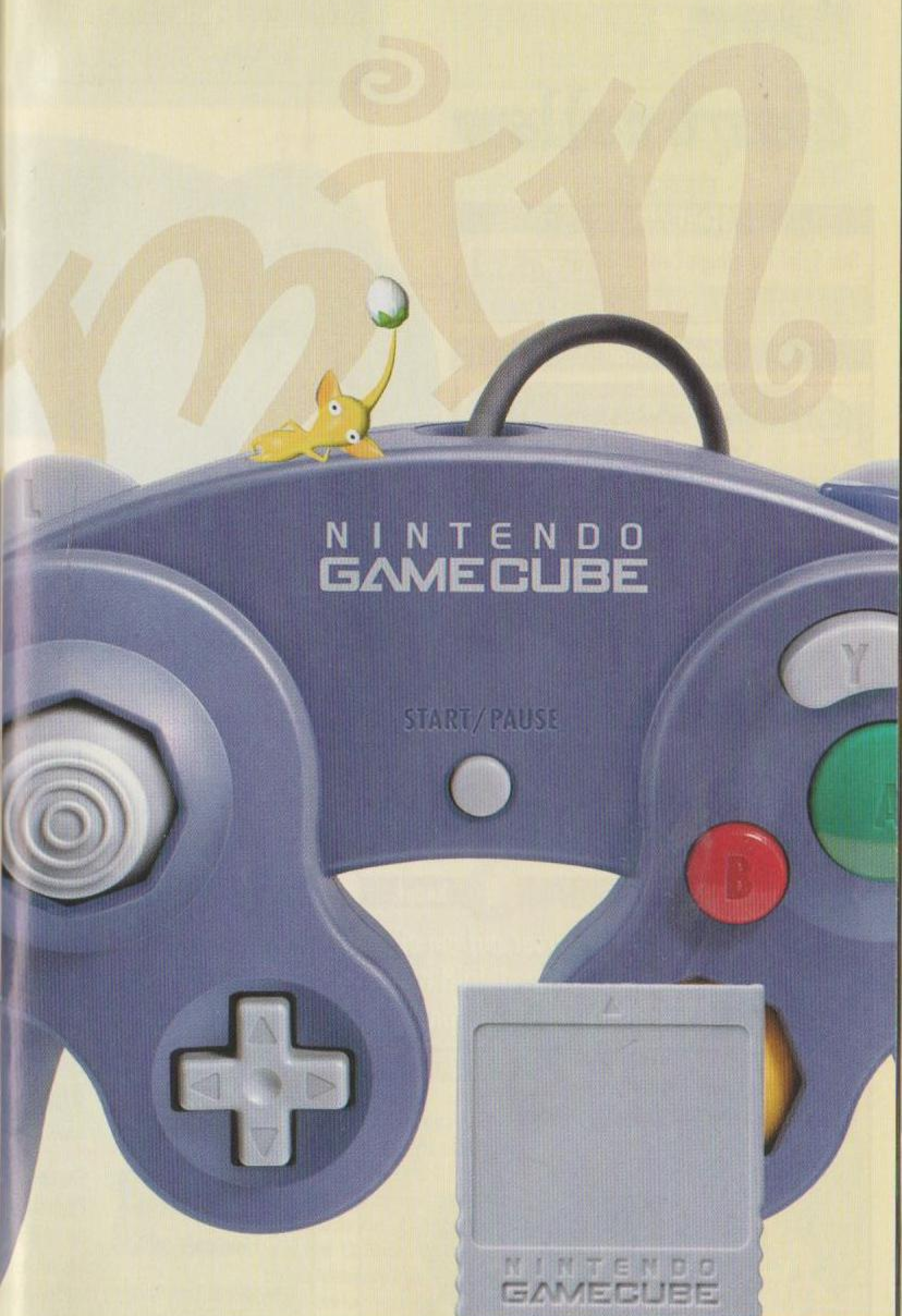
Ob ich in der Lage sein werde, die fehlenden Teile meines Raumschiffes zu finden? Ob ich unbeschadet zu meiner Familie und meiner Heimat Hocotate zurückkehren kann? Ich muss meine Furcht bezwingen, wenn ich sie wiedersehen will!

Ich habe beschlossen, alle meine Entdeckungen und Erfahrungen in einem Tagebuch festzuhalten, bis ich diesen unwirtlichen Planeten verlassen kann. Meine einzige Hoffnung basiert auf zwei Entdeckungen, die ich heute machen konnte: Die erste ist ein enorm großes Teil, das den Zwiebeln auf Hocotate ähnlich sieht. Aber es ist wirklich absolut riesig und steht auf drei Beinen. Die zweite ist das Auftreten einer kleinen Lebensform, die den Mini-Karotten auf Hocotate gleicht. Ich habe beschlossen, diese Lebensform nach den Karotten zu benennen... Pikmin.

Die Größe der Pikmin

Olimar ist ungefähr 4 cm groß, die Pikmin sind kleiner als er. Wenn du magst, vergleiche doch mal die Größe anderer Sachen mit der von Olimar und den Pikmin.




NINTENDO
GAMECUBE
START/PAUSE
Y
B
NINTENDO
GAMECUBE

Der Controller

L-Taste
Kamerabewegung



START / PAUSE
Das Spiel für einige Zeit unterbrechen ☞ S. 20

Control Stick
Langsam bewegen
Cursor bewegen
Kräftiger bewegen
Olimar bewegen

Drücke gleichzeitig den X- und den B-Knopf sowie START/PAUSE, um das Spiel neu zu starten.

C-Stick
Die Gruppe kommandieren ☞ S. 13, 24
Hiermit werden alle Pikmin, die sich bei Olimar befinden, kontrolliert.



B Knopf

Setze den Cursor auf ein einzelnes Pikmin und drücke den B-Knopf, um es zu rufen.

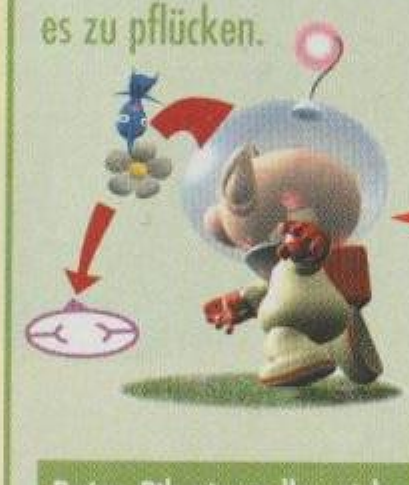
Halte den B-Knopf gedrückt, um die Reichweite des Rufs zu erhöhen. ☞ S. 16



A Knopf

Ein gesätes Pikmin pflück

Stelle dich einfach dicht neben das Pikmin und drücke den A-Knopf, um es zu pflücken.



Pikmin
(eines nach

Platziere de
Pikmin wer
den A-Knop
ihn wieder

Deine Pikmin stellen sich - farblich sort
in Reih und Glied hinter dir auf, wenn
den A-Knopf gedrückt hältst. ☞

R-Taste

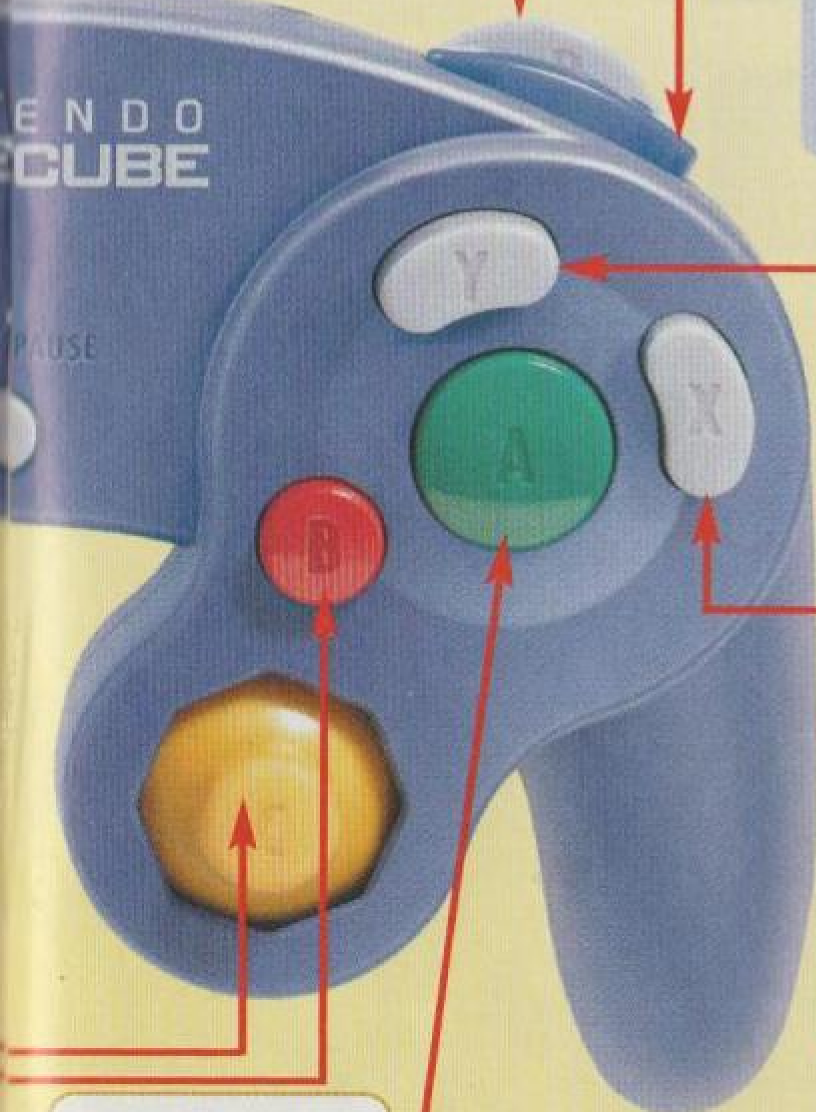
Zoom: Nah und weit

Z-Knopf

Kameraperspektive ändern

Diese drei Tasten steuern deine Kamera!

S. 11



Y-Knopf

Zeigt Olimars Bildschirm S. 22

X-Knopf

Pikmin nach Farben sortieren und entlassen

Die Pikmin warten, nach Farben sortiert, auf weitere Befehle.

S. 24



Setze Olimars Hieb ein, um Schaden anzurichten.



en

werfen

em anderen)

Cursor dort, wohin du das

n möchtest. Dann drücke

und lass

s.



rt -

u

S. 23

Wiederherstellung der neutralen Position des Controllers

Sollten die L- oder R-Tasten gedrückt sein oder der Control Stick oder C-Stick sich nicht in der neutralen Postition befinden, wenn du die Stromversorgung einschaltest, kann dies zu Fehlfunktionen während des Spielens führen.

Um die ursprüngliche, neutrale Position wiederherzustellen, musst du zunächst sämtliche Knöpfe, Tasten und Sticks loslassen. Vergewissere dich, dass sich der Control Stick und der C-Stick in der neutralen Mittelposition befinden. Halte danach gleichzeitig den X-Knopf und den Y-Knopf in Verbindung mit START/PAUSE für mindestens drei Sekunden gedrückt.



Der Bildschirm

Anzahl der Pikmin, die das Objekt tragen

Anzahl der Pikmin, die zum Tragen des Objekts nötig sind



Sonnenmeter

Wenn das Sonnensymbol die rechte Seite der Leiste erreicht, geht der Tag zu Ende. Der einzige Tag ohne Zeitlimit ist der erste Tag.

Tag

Hier wird die Anzahl der Tage, die Olimar sich bereits auf diesem Planeten befindet, angezeigt.

Zwiebel

☞ S. 14



Olimars Raumanzug

Nimmt der Raumanzug von Olimar Schaden, so nimmt die grüne Anzeige ab. Der Raumanzug kann repariert werden, indem Olimar vor sein Raumschiff gestellt und der A-Knopf gedrückt wird. Oder aber indem das Ende des Tages abgewartet wird - er wird dann über Nacht repariert.

Pikmin bei Olimar

Diese Anzeige zeigt das Pikmin, das sich in nächster Nähe zu Olimar befindet. Dieses wird geworfen, wenn der A-Knopf betätigt wird. Es können aber auch nur die Pikmin einer bestimmten Farbe geworfen werden.

☞ S. 23

Wenn die Anzeige von Olimars Raumanzug gegen Null geht, ist Olimar gezwungen, zu seinem Raumschiff zurückzukehren und der Tag endet. Nachtaktive Kreaturen werden die Pikmin außerhalb der Zwiebel über Nacht fressen. Nur diejenigen, die noch in der Erde verwurzelt oder in der Zwiebel sind, überleben die Nacht. Also, pass gut auf die Pikmin auf!

Kameraperspektiven

Mit diesen Knöpfen kannst du die Perspektive im Spiel verändern.



Kamerabewegung

Drücke die L-Taste, um die Kamera hinter Olimar zu stellen.



Zoom: Nah und weit

Drücke die R-Taste, um zu bestimmen, wie nah du am Geschehen sein möchtest. Es gibt drei Stufen des Zooms.

Kamera drehen



Bewege den Control Stick, während du die L-Taste gedrückt hältst.



- Langsame Bewegungen, um langsam zu drehen
- Kräftige Bewegungen für schnelle Kameradrehungen

Die Kamera fährt um Olimar herum. Stelle sie am besten dann ein, wenn Olimar um eine Ecke verschwunden und nicht mehr sichtbar ist.

Kameraposition verändern



Die Kameraposition verändert sich jedes Mal, wenn der Z-Knopf gedrückt wird. Die Kamera kann etwas von Olimar entfernt oder aber auch genau über ihm platziert werden.

Anzahl der Pikmin, die sich bei Olimar befinden

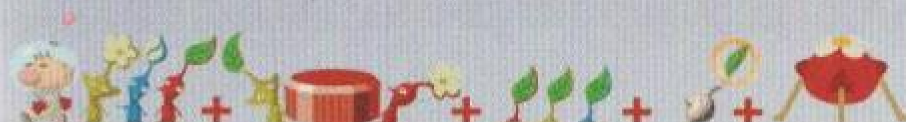


Anzahl der Pikmin im Feld



Diese Zahl zeigt alle Pikmin, die arbeiten, warten oder noch gepflanzt sind. Die Gesamtzahl der Pikmin im Feld kann 100 nicht übersteigen.

Gesamtzahl der Pikmin



Diese Zahl zeigt alle Pikmin: Die im Feld und die in den Zwiebeln.



Zoom nah heran...



...oder blicke von oben herab.

Am Ende eines Tages, kehren die Pikmin, die sich bei Olimar befinden, in ihre Zwiebeln zurück und werden nicht gefressen.

Das Ziel des Spiels

Finde alle Teile des Raumschiffes!

Captain Olimar wurde unerwartet von einem Meteoriten getroffen und ist auf einem fremdartigen Planeten gelandet. Nun muss er alle 30 Teile seines Schiffes wiederfinden, um wieder nach Hause fliegen zu können.

A Stehst du neben einem Schiffsteil, erhältst du durch Drücken des A-Knopfes eine Beschreibung dieses Teils.

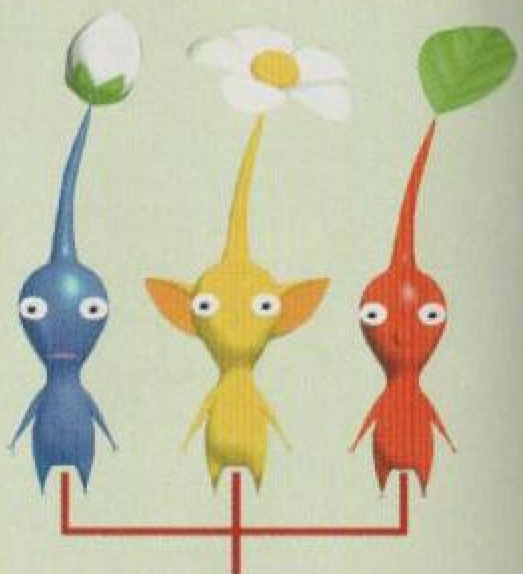


Alles hört auf dein Kommando!

Das Verhalten der Pikmin

Was sind eigentlich Pikmin?

Pikmin sind eine mysteriöse Lebensform, auf die Olimar stößt, als er auf einem fremdartigen Planeten landet. Aus irgendwelchen Gründen sind die Pikmin bereit, ihn bei seiner Suche zu unterstützen. Kann sich Olimar darauf verlassen, dass die Pikmin ihm bei der Suche behilflich sind? Und er schließlich diesen Planeten verlassen kann?



Pikmin sind eigentlich sehr intelligente Wesen. Gibt man ihnen eine einfache Anweisung, so tragen sie Objekte, kämpfen gegen die Kreaturen dieses Planeten und bestimmen selber, welche Aufgaben sie sonst noch erledigen.



Die Pikmin folgen Captain Olimar. Er kann bis zu 100 Pikmin auf einmal kommandieren. Die Anzahl der gepflanzten Pikmin und derjenigen, die gerade arbeiten oder dem Müßiggang nachgehen (S. 16), sind ebenfalls in dieser Zahl enthalten.

Du hast nur 30 Tage Zeit!

Aufgrund der giftigen Atmosphäre dieses Planeten hat Olimar bei der Erledigung seiner Aufgaben keine Zeit zu verlieren. Sein Lebenserhaltungssystem wird ihn nur 30 Tage vor dem giftigen Oxygen schützen können.



Platziere den Cursor auf ein Objekt...
und werfe ein Pikmin

A

Langsam bewegen

Pikmin können viele Sachen!

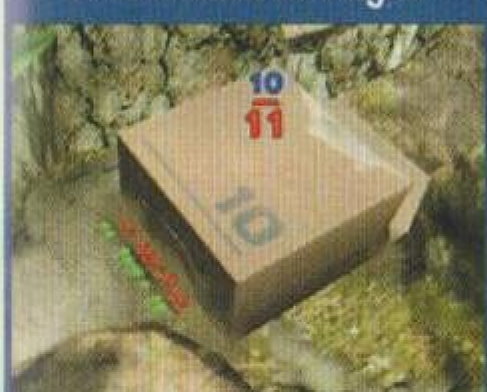
Feinde bekämpfen



Mauern einreißen



Hindernisse bewegen



Arbeitet zusammen!

Objekte tragen



Tragt die Schiffsteile!

Brücken bauen



Erschließt neue Gegenden!

Tipp: Die Pikmin können nicht nur auf ein Objekt geworfen, sondern auch mit Hilfe des C-Sticks direkt als Gruppe darauf zu bewegt werden. Haben sie das Objekt erreicht, entscheiden sie eigenständig, was zu machen ist.

Wo kommen die Pikmin her?

Die Zwiebeln geben Samen ab, die sich in der Erde einpflanzen und dort zu Pikmin heranwachsen. Ist der Trieb am Kopf eines Pikmin groß genug geworden, so kann es durch Drücken des A-Knopfes gepflückt werden.



Die Zwiebel

Dieses seltsame Gebilde gibt Pikmin-Samen ab. Für die Pikmin ist die Zwiebel wie ein Nest. Du kannst sie in die Zwiebel zurückschicken und jederzeit wieder herausrufen. Am Ende eines jeden Tages kehren die Pikmin, die Olimar folgen, in ihre Zwiebel zurück.

Befinden sich 100 Pikmin im Feld, wird die Zwiebel keine neuen Samen abgeben. Stattdessen sammelt sie die Samen in ihrem Inneren.

Pikmin-Samen



Noch nicht...



Jetzt darfst du sie pflükken!



Wie man Pikmin pflückt

Stelle dich direkt neben ein Pikmin und drücke (A) um es zu pflücken.

Wie vermehrst du die Pikmin?

Die Zwiebel gibt jedes Mal, wenn sie Gebilde oder besiegte Feinde bekommt, neue Samen ab.

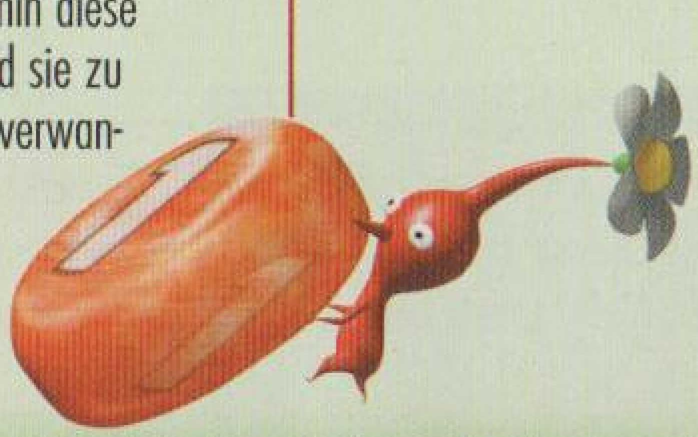
Bringt die Gebilde zur Zwiebel!



Blume

Wenn ein Pikmin diese Blume fällt und sie zu Boden stürzt, verwandelt sie sich.

Gebilde



Diese Gebilde sind die Energielieferanten für die Bildung neuer Samen durch die Zwiebel. Die Zahl auf der Oberseite zeigt, wie viele Pikmin nötig sind, um das Gebilde zu tragen.

Pikmin aus der Zwiebel herausrufen

Am Anfang eines Tages musst du die Pikmin aus ihren Zwiebeln herausrufen. Mit dem Control Stick legst du die Anzahl fest. Auf diese Art kannst du die Pikmin auch zurückschicken.

Pikmin zurück in die Zwiebel schicken

Unter der Zwiebel wird (A) gedrückt





Pikmin in der Zwiebel

Anzahl der Pikmin, die gerufen/ zurückgeschickt werden sollen

Anzahl der Pikmin, die bereits gerufen wurden

Bewege den Control Stick nach unten oder oben und halte ihn gedrückt, um Pikmin zu rufen bzw. zurückzuschicken.

- Verlierst du alle Pikmin einer Farbe, so entwickelt sich in der Zwiebel ein einzelner Samen, den die Zwiebel am nächsten Tag sät.
- In der Zwiebel hat eine unbegrenzte Anzahl von Pikmin Platz.
- Befinden sich ausgewachsene Pikmin in der Zwiebel (s. S. 16), so verlassen sie in dieser Reihenfolge die Zwiebel: Blume, Knospe, dann Blatt.

Die Pikmin bringen Objekte zu der Zwiebel zurück, die ihrer Farbe entspricht. Wird ein Objekt von Pikmin in allen drei Farben getragen, so dominiert die Farbe, die bei den Trägern am häufigsten vertreten ist.

Tragt Gebilde zu der Zwiebel, die der Farbe des Gebildes entspricht!

Wird ein Gebilde zu einer Zwiebel getragen, die seiner Farbe entspricht, so entstehen mehr Samen.



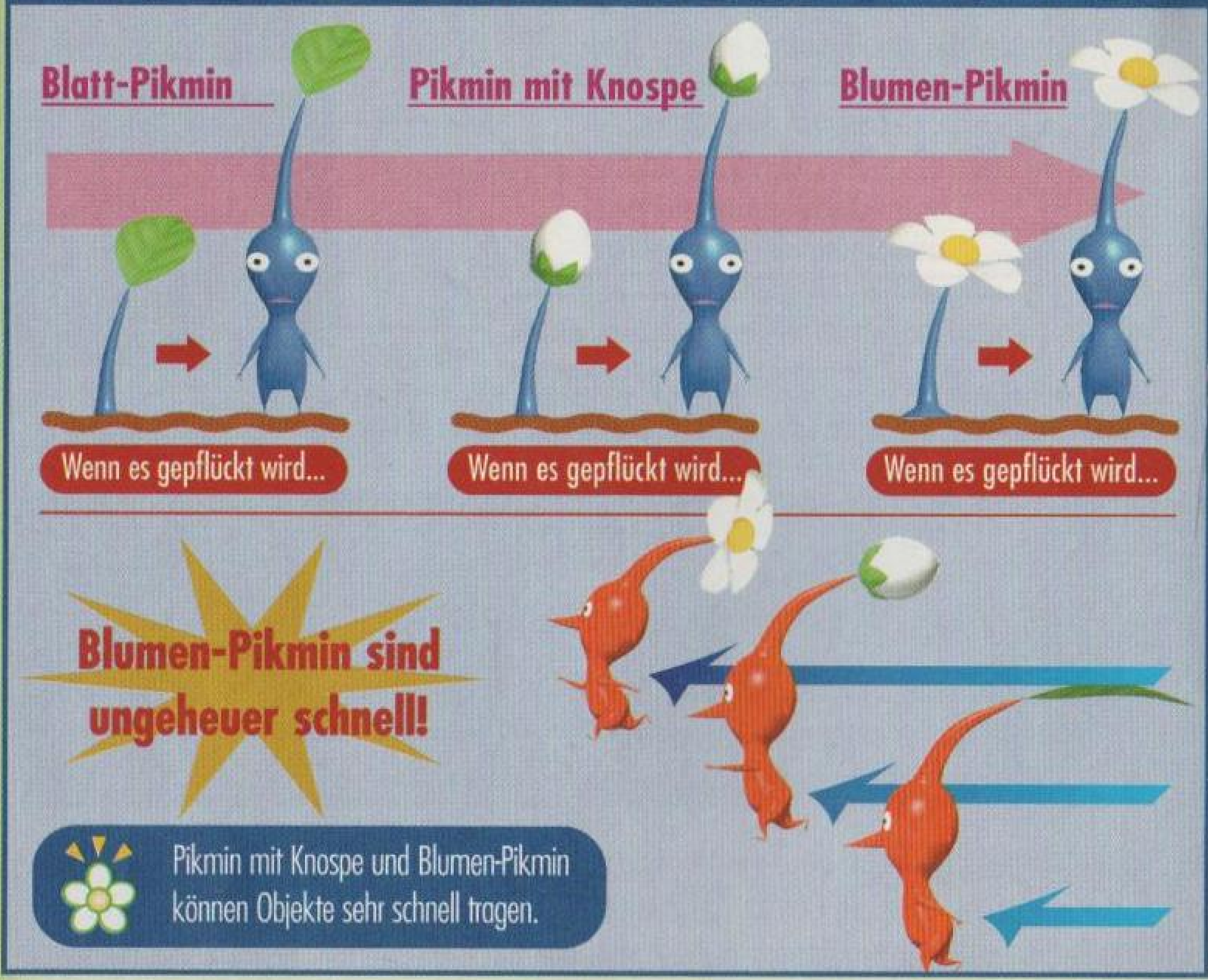


Je mehr Pikmin ein Objekt tragen, desto schneller geht es voran.

Das Wachstum der Pikmin

Bleiben gesäte Pikmin zunächst im Boden und werden nicht sofort gepflückt, so entziehen sie dem Boden Nährstoffe und entwickeln sich weiter – so wie unten abgebildet. Aber auch nachdem sie gepflückt wurden, können Pikmin sich weiterentwickeln, wenn sie Nährstoffe finden. Ausgewachsene Pikmin sind schneller. Aber Blumen-Pikmin können sich wieder zu Blatt-Pikmin zurückentwickeln, wenn die Angriffe eines Feindes zu stark sind.

So wachsen die Pikmin



Müßiggänger

Pikmin, die durch Drücken des X-Knopfes entlassen oder auf andere Weise von Olimar getrennt wurden, bleiben an einer Stelle in Warteposition. Olimar hat so keine Kontrolle über sie und sie frönen dem Müßiggang. Rufe oder berühre sie und sie folgen Olimar wieder.



Andere Farben, andere Talente

Pikmin und ihre Zwiebeln sind rot, blau oder gelb. Ihre Charakteristika sind von den Farben abhängig. Die Zeit, die Olimar auf diesem Planeten bleiben muss, ist auch abhängig davon, wie die Anzahl der Pikmin pro Farbe verteilt ist.







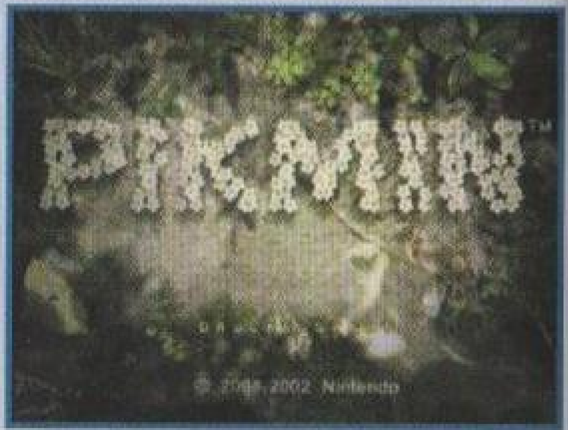


VORSICHT!

Wenn gelbe Pikmin, die Steinbomben tragen, in die Nähe eines Hindernisses geworfen werden, so machen sie ihre Bomben scharf. Sie sollten nicht zu nah an der Bombe stehen! Bleibt ein Pikmin neben der scharfen Bombe stehen, so muss es zurückgerufen werden!

Die richtige Vorbereitung

Nachdem die Game Disc eingelegt und der Disc-Deckel geschlossen wurde, kann der POWER-Schalter betätigt werden. Erscheint der **Titelbildschirm**, drücke START/PAUSE. Nun kann im **Optionsmenü** die Sprache ausgewählt werden. Nach dem Starten des Spiels erscheint der **Auswahlbildschirm** mit den gespeicherten Spielständen.



Für dieses Spiel wird eine Memory Card (Speicherkarte) benötigt, die über 19 freie Blöcke Speicherplatz verfügt. Erst wenn eine Memory Card (Speicherkarte) mit Pikmin-Speicherständen eingesetzt wird, erscheinen die Speicherstände auch im Spiel. Die Memory Card (Speicherkarte) muss in Steckplatz A gesteckt werden.

HINWEIS: Die im Spiel eingestellte und auf der Memory Card (Speicherkarte) abgespeicherte Sprache wird gegenüber der Spracheinstellung der NINTENDO GAMECUBE-Konsole vorrangig behandelt. (Für weitere diesbezügliche Informationen siehe bitte in der Bedienungsanleitung der Konsole nach.) Selbst wenn die Spracheinstellung der Konsole geändert wurde, hat dies keinen Einfluss auf die Spracheinstellung des Spiels. Wähle wie zuvor beschrieben die entsprechende Sprache im **Optionsmenü** aus und speichere danach deinen Spielstand auf der Memory Card (Speicherkarte).

HINWEIS: Befindet sich kein Spielstand auf der Memory Card (Speicherkarte), beginnt das Spiel automatisch in der für die Konsole eingestellten Sprache - allerdings nur, wenn die eingestellte Sprache auch vom Spieltitel unterstützt wird. Andernfalls erscheint eine **Sprachauswahl**, in der sich die entsprechende Sprache einstellen lässt.

Das Spiel starten

Vor dem Spiel muss eine Pikmin Speicherdatei erstellt werden. Bevor der NINTENDO GAMECUBE eingeschaltet wird, muss die Memory Card (Speicherkarte) in Steckplatz A gesteckt werden.

Speicherplatz-Auswahl



Wenn das Spiel zum ersten Mal gespielt wird

Wähle eine von drei NEUEN Speicherdateien und das Spiel beginnt.

Ein gespeichertes Spiel fortsetzen

Wurde bereits ein Spielstand abgespeichert, so kann das Spiel mit dem Tag fortgesetzt werden, der auf den letzten Speicherstand folgt.

Es können bis zu drei Speicherstände angelegt werden.

In der Bedienungsanleitung zum NINTENDO GAMECUBE finden sich weitere Informationen, wie man eine Memory Card (Speicherkarte) formatiert oder Daten löscht.

Speicherstände kopieren und löschen

Wähle einen Speicherstand im **Auswahlbildschirm** und drücke den Y-Knopf, um diese Daten auf einen leeren Speicherplatz zu kopieren. Oder wähle einen Speicherstand und lösche ihn durch Drücken des X-Knopfes. Gelöschte Daten können nicht wiederhergestellt werden, also Vorsicht!

OPTIONEN

SOUND

Die folgenden Soundeinstellungen können verändert werden:

- MONO oder STEREO.
- Hintergrundmusik: Wird mit dem Control Stick eingestellt.
- Soundeffekte: Werden mit dem Control Stick eingestellt.

SPRACHE/LANGUAGE

Hier wird die Sprache des Spiels ausgewählt.

RUMBLE

Das Rumble Feature kann EIN- oder AUSgeschaltet werden.

HIGH SCORES

Nachdem das Spiel beendet wurde, werden die Resultate hier gespeichert. Auch die Resultate des **Challenge-Modus** sind hier gespeichert.

CHALLENGE

Nachdem das Spiel ein wenig fortgeschritten ist, wird der **Challenge-Modus** geöffnet. Hier geht es darum, so viele Pikmin wie möglich an einem Tag zu ziehen.



NINTENDO GAMECUBE RGB-KABEL

Um die größtmögliche Bildqualität des NINTENDO GAMECUBES genießen zu können, empfehlen wir den Einsatz eines NINTENDO GAMECUBE RGB-Kabels (separat erhältlich). Vorher sollte sichergestellt sein, dass das TV-Gerät für dieses Kabel geeignet ist (Informationen hierzu sind in der Bedienungsanleitung des Gerätes zu finden).

Achtung: Helligkeit des Fernsehbildschirms

Da die Helligkeit des Bildschirms je nach Fabrikat unterschiedlich ausfällt, lässt sie sich justieren. Achte beim Spielen stets darauf, dass die Helligkeit passend eingestellt ist. Ist der Bildschirm unverhältnismäßig hell oder dunkel eingestellt, kann dies zu Unbehagen führen. Sieh in der Bedienungsanleitung deines Fernsehgerätes nach, falls du Informationen zur Helligkeitseinstellung benötigst.

Und los geht's!

Die ereignisreichen Tage von Olimar

Tag 1

1. Wurde der Hauptantrieb gefunden und zum Schiff transportiert, kann das Spiel das erste Mal gespeichert werden.

Nach dem zweiten Tag

2. Die Region, in der gelandet werden soll, wird auf dem **Auswahlbildschirm der Regionen** bestimmt.
3. Benutze Gebilde und Feinde während der Suche nach den Schiffsteilen, um die Anzahl der Pikmin zu erhöhen. Je mehr Schiffsteile du findest, desto weiter kannst du mit dem Raumschiff reisen.
4. Rufe die Pikmin am Ende des Tages zusammen.

Sicherheitscheck am Ende des Tages

- Pikmin, die Olimar folgen → Kehren von alleine in die Zwiebel zurück
- Pikmin unterhalb der Zwiebel oder in der Nähe des Schiffes → Kehren von alleine in die Zwiebel zurück
- Pikmin, die sich in der Erde befinden → Sind dort in Sicherheit
- Pikmin, die arbeiten, kämpfen oder nicht in der Nähe des Schiffes sind → Werden in der Nacht von Kreaturen gefressen!

5. Speichern am Ende des Tages.

Während des Tages kann nicht gespeichert werden!

Pausen-Bildschirm: Drücke START/PAUSE während des Spiels.

FORTSETZEN	Zurück zum Spiel.
ZUM SONNENUNTERGANG	Mit Hilfe dieser Option wird der Tag schnell beendet. Der **Bildschirm vom Tagesende** erscheint und das Spiel kann mit dem nächsten Tag fortgesetzt werden.
FORTSETZEN V. LETZTEN SPEICHERSTAND	Diese Option erlaubt es, ab dem letzten gespeicherten Tag noch einmal zu spielen. Es erscheint der **Auswahlbildschirm der Speicherstände** – ohne dass das Spiel gespeichert wird.

Auswahlbildschirm der Regionen

Nach dem ersten Tag erscheint dieser Bildschirm immer am Anfang eines Tages.

Du kannst an einem Tag nur in einer Region landen.



Drücke den Y-Knopf im **Auswahlbildschirm der Regionen**, um das Logbuch von Olimar zu lesen. Dort sind wichtige Informationen zu finden, daher sollte es von Zeit zu Zeit gelesen werden!



Olimars Logbuch-Bildschirm

Drücke den B-Knopf, um zum vorhergehenden Bildschirm zurückzukehren.

Am Ende des Tages

Dieser Bildschirm erscheint am Ende eines jeden Tages. Hier besteht die Möglichkeit, das Spiel zu speichern.



Statistik der Pikmin Population

Hier ist abzulesen, wie die Pikmin Population sich innerhalb eines Tages verändert hat. Die Zahl oben im Bildschirm zeigt die Gesamtzahl der Pikmin an.

Grafik der Pikmin Population

Die Veränderungen in der Pikmin Population sind hier, nach den Farben der Pikmin sortiert, dargestellt.

Drücke (A) zum Speichern



Bitte während des Speichervorganges nicht die Memory Card (Speicherkarte) entfernen oder den POWER-Schalter betätigen! Dies kann der Memory Card (Speicherkarte) und dem NINTENDO GAMECUBE schaden.

Olimars Monitor

Dieser Monitor kann durch Drücken des Y-Knopfes während des Spiels angesehen werden. Mit Drücken des Y- oder B-Knopfes kehrt man zum Spiel zurück.

Sobald das SONDERBAR-RADAR gefunden wurde, ist es möglich, sich die Gegend über ein Radarbild anzuschauen.

Name der Region

Hier erscheint der Name der Region, in der Olimar sich gerade befindet.

Karte der Region

Radarbild-Karte der Region, in der Olimar sich gerade befindet.

Anzahl der Pikmin

Hier wird die Anzahl der Pikmin, die sich bei Olimar befinden und die Anzahl der Pikmin, die sich in der Zwiebel befinden, nach Farben sortiert angezeigt.

Anzahl der freien Pikmin

Hier erscheint die Anzahl aller Pikmin, die sich nicht bei Olimar befinden, weil sie z.B. arbeiten oder noch gepflanzt sind.

Anzahl der Schiffsteile



Bewege das Radarbild so, dass du die gewünschte Gegend einsehen kannst

Heranzoomen/Wegzoomen innerhalb des Radarbildes

Drücke die R-Taste während der Monitor von Olimar sichtbar ist, um die Steuerung des Spiels einzusehen.



Radarbild-Icons

- ▽.... Olimars aktuelle Position
- ☆.... Schiffsteile
- .... Zwiebeln
- .... Das Radarbild kann herangezoomt werden, um Orte, an denen sich Pikmin aufhalten, zu lokalisieren. Es werden auch die Pikmin angezeigt, die herumstromern oder arbeiten.

Pikmin: Fragen & Antworten

F Warum suchen sich meine Pikmin immer den längsten Weg zurück zu ihrer Zwiebel?

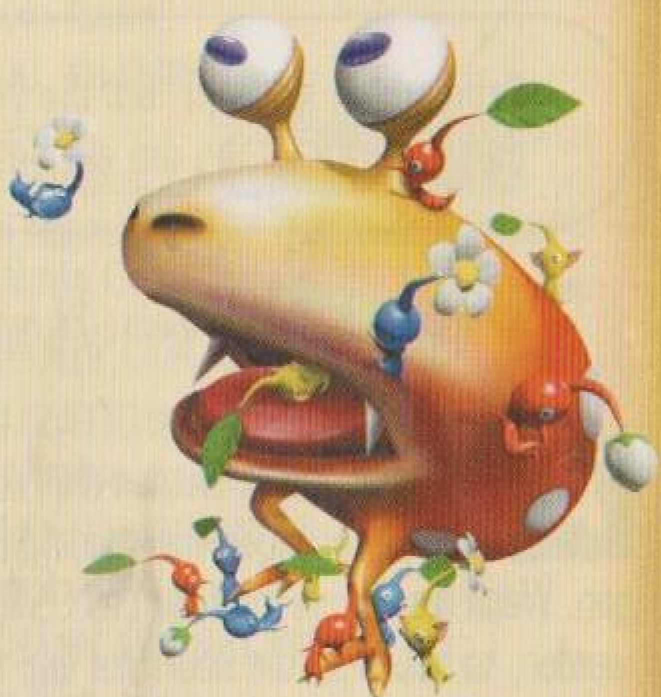
A Die Pikmin versuchen stets, ihre Objekte so schnell wie möglich zur Zwiebel zurückzubringen. Ist der kürzeste Weg aber durch ein Hindernis blockiert, so nehmen sie den längeren Weg oder verharren vor dem Hindernis. Deshalb ist es wichtig, nach Möglichkeit den schnellsten Weg für sie frei zu machen



Blockieren Mauern den Weg, so sollten sie mit den Steinbomben der Pikmin weggesprengt werden.

F Diese Kreaturen sind einfach zu schwer zu besiegen!

A Um einen großen Gegner zu besiegen, müssen einfach mehr Pikmin eingesetzt werden. Pikmin sind vielleicht klein, aber in großer Zahl können sie selbst riesige Gegner besiegen. Einige Gegner können nur auf eine bestimmte Art und Weise besiegt werden, z.B. indem sie von hinten oder von Pikmin einer bestimmten Farbe angegriffen werden. Vor einem Kampf sollte deshalb unbedingt über die Strategie nachgedacht werden!



Kampftechnik



Es ist sehr gefährlich, einen Gegner von unten anzugreifen. Aber die Gegner können in ihrer Bewegung eingeschränkt werden, indem sich die Pikmin an ihre Beine klammern. Gleichzeitig sollte dann ein Angriff aus einem anderen Winkel erfolgen. Damit wäre die Kampftechnik dann ausgewogen.

Wird ein Gegner nur mit Pikmin einer Farbe angegriffen, so sollte der Angriff durch schnelles Werfen der Pikmin auf den Gegner erfolgen.

Nach Farbe gruppieren

Nähere dich einem blauen Pikmin aus der Gruppe und halte den A-Knopf gedrückt, danach drücke den A-Knopf in schneller Folge. So werden ausschließlich blaue Pikmin geworfen. Diese Methode funktioniert natürlich auch mit allen anderen Pikmin.

F Wie kann ich die Anzahl der Pikmin einer Farbe erhöhen?

A Die Pikmin tragen ihre Beute stets zu der Zwiebel, die ihrer Farbe entspricht. Dieses Verhalten kann man zu seinem Vorteil nutzen.





Wenn die Anzahl der gelben Pikmin erhöht werden soll, so sollten nur die gelben Pikmin die Beute zu ihrer Zwiebel bringen.

Drücke den X-Knopf, um die Pikmin zu entlassen und nach Farbe zu sortieren, dann drücke (B), um ein bestimmtes Pikmin zu rufen.

F Warum besiegen meine Pikmin Feinde und tragen sie nicht zu den Zwiebeln?

A Mit dem C-Stick werden die Pikmin als Gruppe kommandiert. Der C-Stick gibt ihnen nicht nur Bewegungen vor, sondern fordert die Pikmin auch auf, bestimmte Aufgaben zu erledigen. Wenn die Pikmin mit Hilfe des C-Sticks an ein Gebilde oder einen besiegten Feind herangeführt werden, so heben sie die Beute auf und tragen sie zur Zwiebel. Genauso können die Pikmin mit der Bewegung des C-Sticks davon abgehalten werden, ein bestimmtes Objekt zu berühren.

F Ich schaffe nicht viel an einem Tag!

A Vielleicht sollten die Pikmin in Gruppen aufgeteilt werden, wobei jede Gruppe zeitgleich eine andere Aufgabe bewältigt. So wird die Zeit besser genutzt. Sind zum Beispiel 20 Pikmin damit beschäftigt, Nahrung zur Zwiebel zu tragen, können 20 andere einen weiteren Gegner bekämpfen oder ein Hindernis bewältigen. Neigt sich ein Tag dem Ende zu, so sollten alle Pikmin, die eine Aufgabe erledigen oder sich ausruhen, zurückgerufen werden.

STAFF CREDITS

EXECUTIVE PRODUCER
Hiroshi Yamauchi

PRODUCER
Shigeru Miyamoto

DIRECTORS
Shigefumi Hino
Masamichi Abe

MAIN SYSTEM PROGRAMMING
Colin Reed

GAME SYSTEM PROGRAMMING
Yuji Kando

GAME PROGRAMMING
Yoshikazu Yamashita
Tetsuya Nakata
Katsuhito Nishimura
Yuzuru Ogawa
Yutaka Hiramuki

TOTAL DESIGN MANAGER
Hiroaki Takenaka

CHARACTER DESIGN
Junji Morii
Daisuke Kageyama
Satomi Maekawa
Kenta Motokura

MAP DESIGN
Makoto Miyanaga
Hiromasa Shikata
Taeko Sugawara
Kazumi Yamaguchi
Hidekazu Ota

UFO DESIGN
Hiroyasu Kuwabara

DEMO DESIGN
Naoki Mori
Shunsuke Makita

DEMO SUPPORT
Takumi Kawagoe
Kei Miyamoto

SCREEN DESIGN
Tokihiko Toyoda

EFFECT DESIGN
Keijiro Inoue
Daiji Imai
Haruyasu Ito
Tomoaki Kuroume

SOUND EFFECT PROGRAMMING
Hideaki Shimizu

MUSIC
Hajime Wakai

SCRIPT
Motoi Okamoto

NORTH AMERICAN LOCALIZATION
Bill Trinen
Scot Ritchey
Nate Bihldorff
Rich Amtower
Leslie Swan

PROGRESS MANAGEMENT
Takashi Tezuka
Keizo Kato
Minoru Narita

TECHNICAL SUPPORT
Hironobu Kakui
Yoshito Yasuda
Shingo Okamoto

TOOL SUPPORT
Yoshinori Tanimoto
Yasuki Tawaraishi
Toshikazu Kiuchi
Yusuke Kurahashi
Masato Kimura
Hirohito Yoshimoto
Toshihiro Kawabata
Tatsurou Ohta
Hiroyuki Koono
Yasuhiro Kawaguchi
Yusuke Akifusa

DEBUG SUPPORT
Yoichi Yamada
Kenshiro Ueda
Shigeyuki Asuke

SPECIAL THANKS
Ren Uehara
Hajime Takahashi
Eiichi Shirakawa
Kensuke Tanabe
Kiyoshi Mizuki
Kazuyuki Koizumi
Super Mario Club

GERMAN LOCALIZATION

LOCALIZATION PRODUCER
Marcus Krause

GERMAN TRANSLATOR
Martina Deimel

ASSISTANT TRANSLATOR
Andrea Jähn

TESTING TEAM
Frank Heuchle
Rudi Schnitzer

LOTCHECK GROUP
Kai Neumann
Philipp von Knoblauch zu Hatzbach
Patrick Thieret
Peter Ehlert
Magdalena Witulski

ARTWORK GROUP
Silke Sczyrba
Martina Taxis
Jens Peppel
Manfred Anton
Antje Raßloff
Sascha Nickel

COORDINATION
Kai Zeh
Tanja Baar
Maurice Tisdale
Matthew Mawer
Nick Hooijer

24-MONATIGE GEWÄHRLEISTUNG

Für einen Zeitraum von 24 Monaten ab dem Datum des Kaufs innerhalb des Europäischen Wirtschaftsraums gewährleistet die Nintendo of Europe GmbH wie folgt dem Käufer, dass dieses Produkt zum Zeitpunkt des Kaufs frei von Mängeln in Material und Verarbeitung ist:

- Nintendo wird andernfalls kostenfrei für den Käufer nach eigener freier Wahl das mangelhafte Produkt entweder reparieren oder austauschen. Andere Ansprüche gegen Nintendo bestehen aufgrund dieser Gewährleistung nicht, insbesondere ergibt sich aus dieser Gewährleistung kein Anspruch auf Schadensersatz.
- Diese Gewährleistung greift nicht ein, wenn der Mangel dadurch entstanden ist, dass der Käufer und/oder irgendein Dritter nachlässig mit dem Produkt umgegangen sind, es in unvernünftiger Weise genutzt haben, es verändert oder nicht ordnungsgemäß repariert oder es anders als in Übereinstimmung mit der von Nintendo herausgegebenen Bedienungsanleitung genutzt haben. Die Gewährleistung greift ferner nicht ein, wenn der Mangel durch eine zufällige Beschädigung des Produktes entstanden ist.

Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass diese Gewährleistung zusätzlich zu etwaigen gesetzlichen Gewährleistungsansprüchen gewährt wird, die dem Käufer als Verbraucher gegenüber demjenigen Einzelhändler zustehen können, von dem er das Produkt gekauft hat. Diese gesetzlichen Ansprüche werden durch die vorliegende Nintendo-Gewährleistung in keiner Weise eingeschränkt.

Sollte ein Mangel vorliegen, der von dieser Gewährleistung erfasst wird, wenden Sie sich bitte an:

Nintendo of Europe GmbH
Reparaturabteilung
Nintendo Center • 63760 Großostheim

Wenn Sie das Produkt an die Nintendo of Europe GmbH einschicken, verwenden Sie bitte, wenn möglich, die Originalverpackung und fügen Sie eine Beschreibung des aufgetretenen Mangels sowie eine Kopie Ihres Kaufnachweises bei, aus dem das Kaufdatum ersichtlich ist.

Falls die 24-monatige Gewährleistungsfrist bereits abgelaufen ist oder der Mangel nicht von dieser Gewährleistung erfasst wird, wird die Nintendo of Europe GmbH möglicherweise dennoch bereit sein, das Produkt zu reparieren oder auszutauschen.
Für weitere Informationen hierzu und insbesondere zu den Einzelheiten etwaiger Kosten für diesen Service wenden Sie sich bitte an:

Nintendo of Europe GmbH
Konsumentenberatung
Tel.: 0180 / 5 00 58 06 **(0,12 EURO pro Minute)**

CLUB NINTENDO MAGAZIN

Das ultimative **Videospiel-Magazin** von Nintendo! Alle zwei Monate liegt es kostenlos bei vielen Nintendo-Händlern aus und enthält die aktuellen News rund um die Nintendo-Welt, wie z. B. Reportagen, Testberichte, Informationen über geplante Aktivitäten, Tipps & Tricks, Poster, Charts und natürlich vieles mehr...

Selbstverständlich gibt es dieses Heft auch als **Abo**: Für 15,31 € zzgl. Nachnahmegebühr erhält man ein Jahr lang alle zwei Monate das druckfrische Magazin direkt nach Hause. Und zusammen mit dem ersten Heft bekommt man die einmalige Power Prämie: Einen exklusiven Nintendo-Artikel.

SERVICE

Bei der Nintendo **Konsumentenberatung** gibt es unter der Rufnummer **0180 – 5 00 58 06** (0,12 € pro Minute) Antworten zu allgemeinen und technischen Fragen rund um Nintendo.

Bei Spielefragen hilft die Nintendo **Spieleberatung** unter der Rufnummer **0190 – 00 00 00** (jeder Anruf kostet 1,51 €) gerne weiter.

Beide Hotlines sind von Montag bis Freitag von 13 bis 17 Uhr erreichbar.

SERVICE 24:7

Zusätzlich zu den beiden Live-Hotlines haben wir noch weitere Service-Angebote, die von montags bis sonntags, 24-Stunden täglich genutzt werden können:

Consumer Service Online: Ob technische Daten, Infos zu original Nintendo Zubehör und Ersatzteilen, Erklärung der diversen Anschlussmöglichkeiten der Nintendo-Geräte und Hilfe bei der Durchführung einer Fehlersuche: Informationen dazu und selbstverständlich vieles mehr erfährt man unter **www.nintendo.de**.

Nintendo Fax Abruf: Unter der Fax-Nummer **0190 – 17 00 00** (Talkline, 0,62 € pro Minute) können Tipps und Spielhilfen zu vielen Nintendo-Titeln abgerufen werden.

Nintendo Computer Helpline: Auch unter der Rufnummer **0190 – 10 10 00** (legion, 0,62 € pro Minute) erhält man Tipps und Spielhilfen zu zahlreichen Nintendo-Titeln.

NINTENDO GAMECUBE Helpline: Die Rufnummer **0190 – 91 20 20** (legion, 1,24 € pro Minute) hält Informationen speziell zu diversen NINTENDO GAMECUBE-Titeln bereit.

Nintendo®

Deutschland:
Nintendo of Europe GmbH, Nintendo Center, 63760 Großostheim
http://www.nintendo.de

Österreich:
Stadlbauer Marketing + Vertriebs Ges. m.b.H.
Handelszentrum 6, A-5101 Bergheim

Schweiz/Suisse:
Waldmeier AG, Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel

PRINTED IN GERMANY

16203401